

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil temuan data penelitian yang telah diperoleh, dianalisis dengan cara uji statistika beserta penguraian hasil analisis, selanjutnya dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media permainan SimCity dalam mengembangkan kecerdasan spasial peserta didik sebelum dan sesudah di kelas eksperimen SMA Angkasa Bandung. Penerapan media permainan SimCity dalam pembelajaran geografi dapat memberikan gambaran kepada peserta didik dalam pengambilan keputusan untuk mengatasi permasalahan spasial. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada hasil postes peserta didik kelas eksperimen setelah menggunakan media permainan SimCity.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran yang tidak menggunakan media permainan SimCity dalam mengembangkan kecerdasan spasial sebelum dan sesudah di kelas kontrol SMA Angkasa Bandung. Media konvensional dengan memanfaatkan *slideshow powerpoint* terdapat peningkatan kecerdasan spasial peserta didik kelas kontrol setelah melihat hasil postes yang lebih baik dibandingkan dengan hasil pretes.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kecerdasan spasial peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media permainan SimCity dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan SimCity pada pembelajaran geografi di SMA Angkasa Bandung. Media permainan SimCity tidak lebih baik dalam mengembangkan kecerdasan spasial dibandingkan dengan media konvensional. Penerapan media permainan SimCity memiliki keterbatasan waktu dalam pengenalan fitur-fitur permainan tersebut kepada peserta didik dan tingkat kompleksitas yang tinggi sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak.

B. Implikasi dan Rekomendasi

Penelitian yang telah dilaksanakan dan memperoleh kesimpulan dari hasil analisis data, penggunaan media permainan SimCity terhadap kecerdasan spasial

memberikan beberapa rekomendasi. Peneliti memberikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian berkaitan dengan media permainan SimCity dan kecerdasan spasial ataupun variabel terikat lainnya, adapun rekomendasi yang diajukan sebagai berikut:

1. Setelah temuan berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan SimCity tidak selalu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan spasial. Penerapan media permainan SimCity ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan harus dimainkan dalam beberapa pertemuan agar menghasilkan pengaruh yang maksimal dalam mengembangkan kecerdasan spasial peserta didik.
2. Penerapan media permainan SimCity dalam pembelajaran geografi membutuhkan perencanaan skenario pembelajaran secara terstruktur dan penyediaan alokasi waktu yang sesuai. Artinya tidak boleh melewatkan satu langkah pun dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Pembelajaran dengan menggunakan permainan SimCity dapat menjadi alternatif walaupun memiliki kekurangan dibandingkan media konvensional. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan arah penggunaan media SimCity dengan menggunakan materi pokok yang sesuai ataupun variabel lainnya untuk diukur, sehingga dapat melakukan perbandingan dengan penelitian ini.